シャイニング&ザ・ダクネス

● セガ／3月29日発売／8,700円／RPG／8M+BB ●

特徴のあるキャラクターは好みが分かれるかもしれないけれど、久々のメガドラ大作RPGだ。今回はバックストーリーと序盤のさわりを軽く解説しよう。

ストーム・サングの歴史

ストーム・サングは建国から100年にも満たない若い国だが、その土地の歴史は驚くほど古い。豊かに肥え広がる土地には、はるかな過去より平野には人間やホビット、森林にはエルフ、丘陵にはドワーフ、天には神々というように、平和的な種族が生活を営んでいた。

その頃は地上人と神々との間に交流があり、人々は神の助言や意見を、より崇高な生き方をするために役立てていた。

しかし、すべての人々が永遠に続くと思っていた平和は、神々の争いにより打ち切られた。神々が光と闇の２大勢力に分かれてしまったのである。

争いの影響により黒い霧が空を覆いつくし、昼夜の区別さえつかないほどの闇とともに、いままで見たこともないモンスターが世界中にあふれた。そんな暗黒の時代のなか、光を尊ぶ種族は互いに協力して生きていくことを学びとった。

その一方、闇の力に傾く者や屈服する者も少なくなかったものの、弱々しくとも結束力の強い光の側に比べると、その士気は歴然たる違いがあったため、争いは徐々に終結に向かいはじめた。

地上の人々を巻き込んだ争いが終結し、光が差しこんだ地上は以前の平和が戻るかのように見えたが、残念ながらそこには平和を求める人々と、争いや快楽を求める２種類の人々が残るだけだった。

暴力的で戦いを好む者から身を守るため、平和を望む人々は勇敢にも敵国に攻め入り、敵の要であるダークドラゴンを討ちとった。そしてこの戦いに参加した勇者たちの末裔は、後にいくつかの国を興す。そのうちの１つがストーム・サングなのである。

こうした一連の長い争いの傷跡は大陸のいたるところに残っている。たとえばストーム・サングの西にある神殿がそうだ。古くなる一方の建物は、人々を威圧するかのごとく堂々としており、神々と交流のあった時代を思いおこさせる。

もし可能ならば再び神々と交流をはじめたいと望んだストーム王は、数々の謎を秘めるこの神殿に何度か探検隊や学者を派遣して、謎を解明しようと試みたが、その努力は報われないまま今日に至っている。そしていまも、いにしえの神殿は時の流れに置き去りにされたまま……。

王女に何が起こったのか？

暗黒の時代が去り、その存在が伝説の中に閉じ込められた神々は、すでに人々にとっては信仰の対象となった現在、ストーム国は平和を享受していた。

今年も豊作と平和を祝う祭りの日がやってきて、ストーム王の愛娘であるクレア王女が神に感謝を捧げる儀式のため、西の高台に建ついにしえの神殿に穀物をもって入っていった。

そして、その護衛として城内ではNo.１の実力をもつ騎士、モトレード侯が選任され、何の滞りもなく儀式をすませて帰ってくるはずだった。

ところが、王女はおろかモトレード侯までもが、いつになっても帰ってくる様子がなく、業をにやした王は神殿に兵隊を派遣し、自らも部下を伴ってあとから神殿に向かった。

だが、そこで王が見たものは荒らされた祭壇と兵隊の死体で

『BEEP! メガドライブ』1991 年4月号付録

あった。王女とモトレード侯はどこにも見当たらず、王とその一行による必死の探索もむなしく時間を費やしただけだった。

やがて失望にうちひしがれた一行が引き上げを開始すると、周りを何ものかに囲まれていることに気がつく。驚くべきことにそれは、すでにストーム国から駆逐されたはずの闇に属する魔物たちであった！

王たちは研ぎ澄まされた剣技を用いて血路を開き、命からがら脱出したが、生きて城へ戻ったのは王とトリスタン、ウォードの3人のみ。残りは神殿内でことごとく倒されてしまったのだ。この悲報は瞬く間に国中を駆け抜けた。そして、楽しく盛大なはずの祭りはかつてないほどの静寂に包まれた……。

S&Dの世界へようこそ

S＆Dをスタートすると、語り部のような爺さんがヨイショと立ち上がって、プレイヤーに話しかけてくる。ここでは主人公に名前をつけたり、メッセージスピードを変更したり、バックアップを複写、削除などができるのだ。

これに限らず、こういう目新しい演出はそこらじゅうにあふれているので、プレイ中は完全にS＆Dの世界に入りこめることうけあいだ。

王との謁見、そして……

S＆Dの世界に入ったプレイヤーは、神殿内でクレア王女とともに行方不明になったモトレード侯の息子の役割を演じることになる。モトレード侯は宮廷騎士の最長老、トリスタンを父のようにしたい、若いころから剣技を仕込まれた円卓の騎士であった。

そしてその息子である君も、まだ開花していないが剣の才能をもっていて、トリスタンのもとで修行を続けている戦士である。これから君は王に謁見して神殿内の探索、王女の救出のための許しを得なければならない。もっとも、これには父親の無念を晴らす目的もあるが……。

画面の上方にクレジットが。映画的な手法だね。

この展開はRPGの王道って感じ。

最低限の装備は始めからもっているのだ。

防具はお金がないから買うこともないだろう。

酒場に行って一服していこう。

大魔導士メフィスト現る！

いったん街に戻り、王からもらったお金で装備を整えた主人公は再び城へ行って、例の事件のいきさつを聞く。そして王女の救出を正式に命じられたあと、いざ城から退去しようとした瞬間、あたりにまぶしい閃光が走った。

「何が起こったのだ！」と叫ぶ王の目前にはいつの間にか、怪しげな男が立ち一同を見下ろしていたではないか。

「ワッハッハッハッ」高らかな笑い声をあげるその男はメフィストと名乗り、不可思議な力で一同の動きを封じたまま、自分が神殿で王女をさらったことを明かす。

そして高慢にもストーム国の明け渡しを王に要求し、最後に「しばし猶予(ゆうよ)をやろう、王女が大切ならばよく考えることだ」と言い残すと、再び閃光を発して消え去った。

こうして事件の全貌を知り、王女を心配するあまりに大きくうなだれた王と、城を護るために動けない宮廷騎士たちは、メフィスト打倒のため、主人公にすべての希望を託すことにしたのだ。城内にはすでに兵士が残ってないがゆえに……。

こうしている間にも王女の身に危険が迫っているに違いない。急いで神殿に入るのだ！

仲間はいないが、父親ゆずりの剣技を使って神殿の探索を開始だ。

こ、こいつは!?

王城に現れいでたる謎の魔導士は王女をさらい、なおかつ城を明け渡せと要求した。

ストーム・サングの街に別れを告げて……

ストーム・サングの未来を託されて双肩に重いものを感じていることだろうが、とりあえず再び街に戻って冒険の準備を再確認することにしよう。しかし王にもらった200ゴールドのお金では、武器も防具もまず買い替えられないので、薬草をいくつか買うのが精一杯だろう。

あり金をはたいていきなり200ゴールドのショートソードを手に入れることもできるが、できればもう少し稼いでからブロンズサーベルを購入することをお勧めする。これなら1階でも十分に通用するからだ。最後に教会でセーブをしたら次のアドバイスを聞いて神殿に出発！

最初は薬草をもてるだけ買って、保身に努めよう。

冒険が軌道に乗るまでは、ただ見ているしかない防具の数々。

実は町に謎の物体が……。

ショートソードを買ってブロンズナイフを売り払ってしまうのもいいだろう。

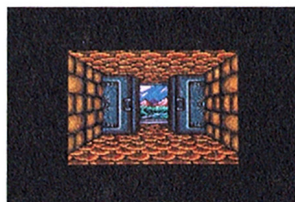
宿屋のお嬢ちゃんはちっとも親に似ていなかったりする。

最後にセーブすることを忘れずに。

神殿の1階では引き際が肝心

神殿の1階には、魔法や毒などの特殊攻撃をする敵はほとんどいない。また、同じ1階内部でも出入口付近と奥のほうでは出現する敵の種類（強さ）が違ってくるので、レベルが上がるまでは無理に奥へ進まないように。あとは以下の3つの注意を念頭において行こう。

街へちょくちょく帰る

死んでしまうと主人公は教会で蘇生される。この場合、それまでの経験値とアイテムは失わないが、持ち金は半分になってしまうのだ。あまり死んでばかりだとお金が満足に貯まらないので、薬草を使いきる前に街でセーブするのが無難だろう。

神殿1階の出口を開くと、ゴゴゴという音とともに街並が見渡せる。

1人のときは教会で無料で復活できるが、仲間が加わるとけっこう料金がかかるぞ。

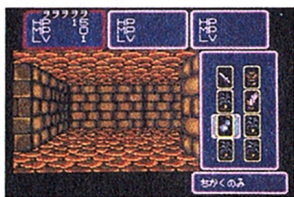
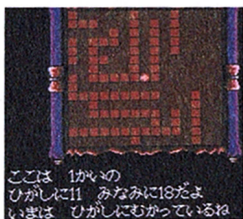
不用意に奥へ進まない

同じ階でも奥深くに進むと、こちらのレベルが低くてもおかまいなしに強い敵が出現し、逃げることさえできずにやられることがある。はやる気持ちはわかるが、命あってのモノダネだから慎重に行動したい。

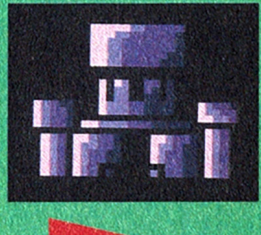
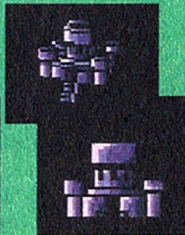
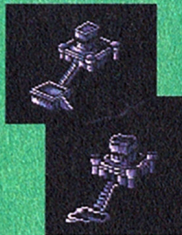
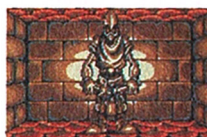
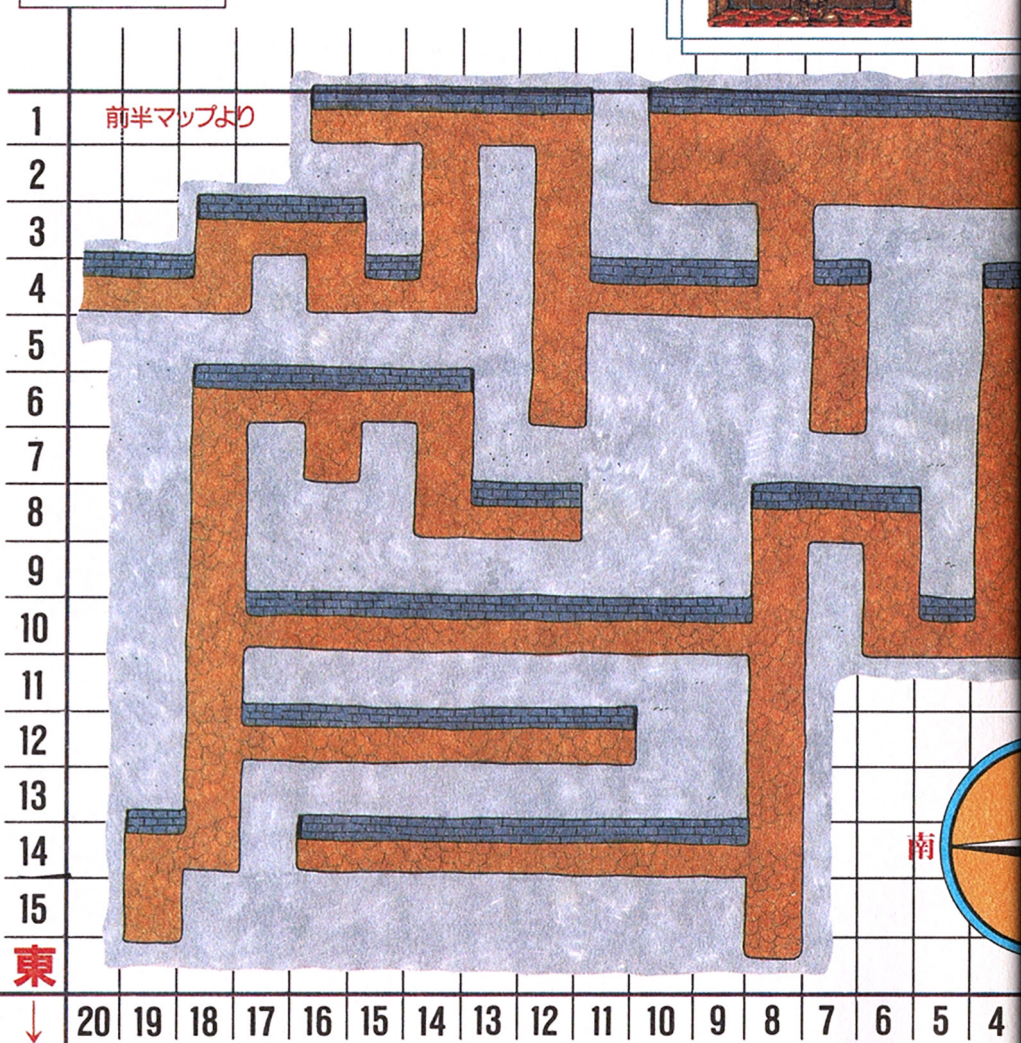
最初はこいつに会ったらアウトだ。奥に進むな。

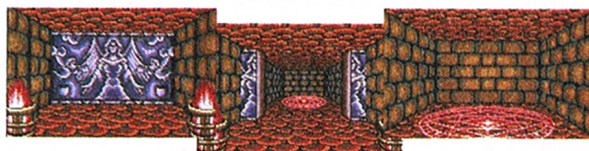
言われなくてもわかってるってばさー。

現在位置は常に把握する

マッピングしていても戦闘直後などは、自分がどこにいるか忘れてしまうこともあるから、「知覚の実」を1つもっていたほうがいいだろう。値段も安いことだしね。ただしこれは1回しか使えないので注意。

道に迷ったら知覚の実を使おう。

1度でも歩いた場所ならマップが表示されるから大丈夫？

いざ！いにしえの神殿へ！

いにしえの神殿1階
後半マップ
探索の指標
その②
謎の像
後半マップその①
前半マップより
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
東
↓
20
19
18
17
16
15
14
13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
南

近づいても、調べても、何も起こらないこの像。意味はあるのだろうか？
　ただ壁にへばりついているだけとは思えないしなあ。

？？？

1階での最大の謎はこの場所だろう。あるイベントをクリアすると、ここに入れるようになるのだが……。これはいったん城へ引き返して助言を求めるしかないかもね。

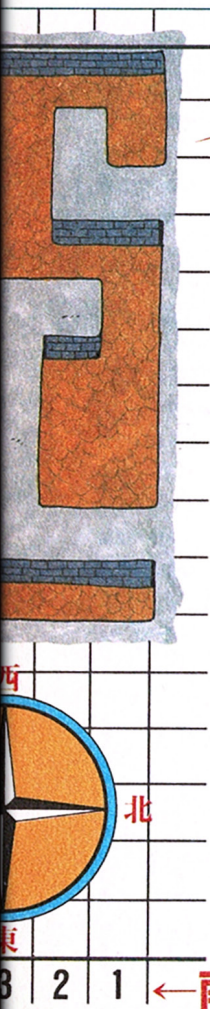
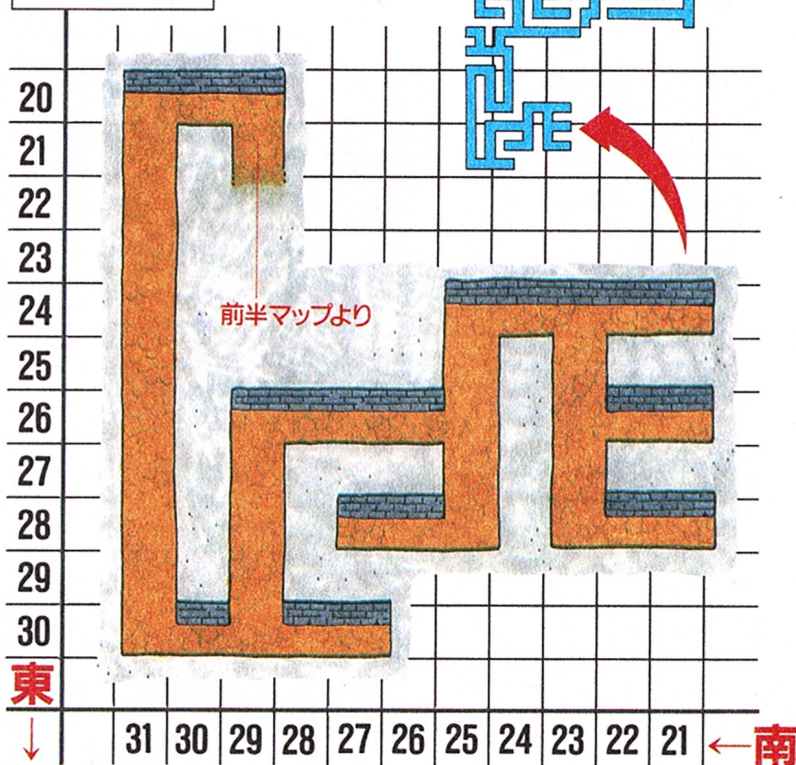
【全体マップ】

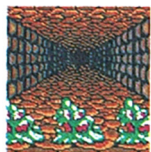
後半マップその②

前半マップより

20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
東↓

31 30 29 28 27 26 25 24 23 22 21 ←南

西
北
東
3 2 1 ←南

モンスター名鑑「いにしえの神殿1階」編

ウーズ

最も弱いモンスター。ほとんどの場合複数で現れるが、こちらのレベルが低くても簡単にはやられない。

おおなめくじ

攻撃力、体力ともにウーズより少し強いので、はじめのうちは無理に戦うとボロボロにされるかもしれない。

ウォーム

見るからにグロくて強そうだが程度は、おおなめくじぐらい。これを1発で倒せないうちは、奥に行けないぞ。

マッドエイプ

頭のイカレたオサル。ひっかき攻撃が強く、たいてい複数で現れるので袋叩きの憂き目におちいることがしばしば。

ダークジェリー

神殿をはいずりまわっている、生きる汚物。こいつは序盤では強敵だが、ある程度奥へ進まないと出現しない。

おおこうもり

神殿マップの後半あたりから出現し始める。こいつを1発で倒せなかったら、そろそろ武器の買い替えが必要かな。

ぐんたいばち

名前に軍隊とつくだけあって必ず複数で現れる。やっかいなことに太い針で毒を射ってくることがある。

クリプル

闇に属するドワーフだろうか？2つの斧を振り回すパワーはレベルの低いビルボとマーリンには脅威なので優先的に倒せ。

おおうみうし

クリプルと同様、あるイベントのクリア後に進める場所で現れる。うみうしの分際で1レベルのブレイズを使う。

サーベルクラブ

壁の影からカニ独特の横歩きで「ジャーン！」と言わんばかりに登場。1階では1匹だけだが、地下にある力の洞窟では頻繁に出会う。レベルアップに加えて、頑強な武器と防具を装備しないと太刀打ちできない相手だ。

1階では事実上のボスキャラだ。殺されるなよ。

逃げられる確率は低いから、薬草をいっぱいもって、回復しながら戦うしかない。

力の洞窟はチームワークの見せどころ

あるイベントのあと、ビルボとマーリンを仲間にすると、地下1階にある「力の洞窟」に入れるようになるのだが、ここは1階に比べてモンスターが一段と手ごわい。

低レベルながらも攻撃魔法を使用したり、スリープをひんぱんにかけてくるヤツもいるから緊張感のある探索が楽しめることだろう。

また、敵がいっぺんに3群で登場することもあり、主人公はともかくビルボとマーリンはHPが少ないうちは、簡単に殴り殺されてしまう。

そんな状態では命がいくつあっても足りないので、まずは無理せず1階で2人のレベルを上げてから降りていったほうがいいかもね。

ここで「力の洞窟」を探索する際の注意点について少し触れておこう。

魔法は惜しまず使う

特にマーリンの場合、高価な武器を装備しても腕力の低さゆえか、直接攻撃が弱い。そのかわりレベルが上がるとMPの上限が高くなり、攻撃魔法をガンガン使えるようになるのだ。

しかも素早さが3人の中では一番なので、敵の数が多いときなどは、武器でわずかなダメージを与えるよりも、敵の防御力に関係なく痛めつけられる魔法が有効だ。

やっかいな敵には、強力な魔法を唱えよう。

敵を倒すときの順番を考える

単に敵の数が多いだけなら細かい作戦は必要ないが、魔法やマヒなどの特殊攻撃をするヤツは優先的に倒しておきたい。

たとえば敵のスリープで誰かが眠らされたり、マヒで行動不能になったりすると戦闘が長引くし、よけいなダメージを食らってしまうからだ。せっかく3人いることだし頭を使おう。

スリープを使う敵を先に眠らせると楽だ。

HPはできるだけ満タンにしておく

力の洞窟ではビルボとマーリンのレベルの低さが影響して、敵に不意打ちされることがよくある。

もしそのときに薬草や魔法をケチっていたばかりにHPが半分ぐらいになっていると、かなり危険だ。こういった状況に備えて、HPはまめに回復しておくことだ。

たくさんの敵に先制攻撃されると危険だ。

いつでも帰れる用意をしておく

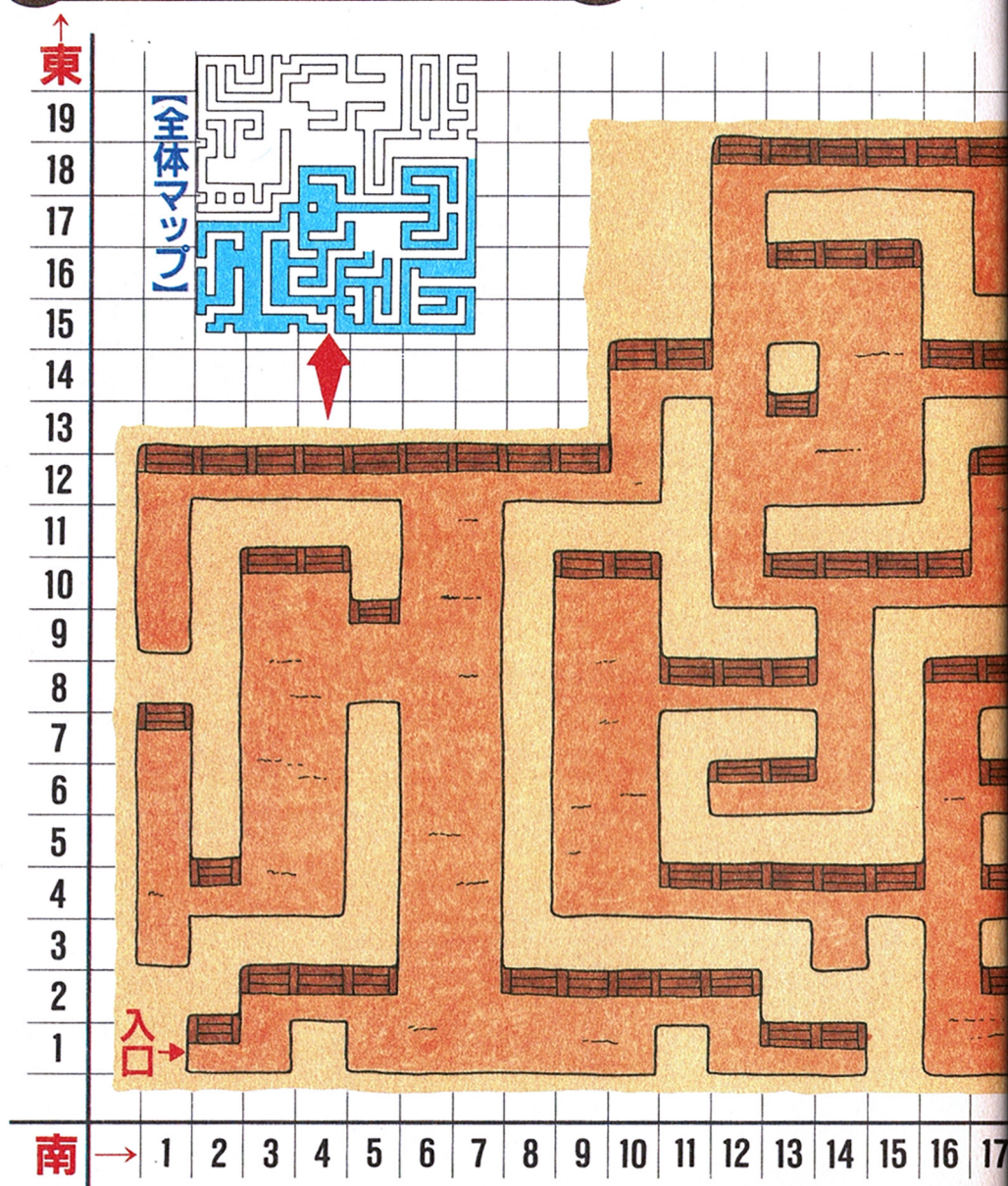
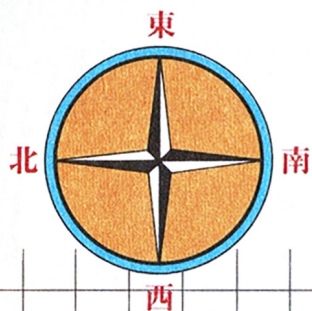
もうこれ以上探索を続けられない事態（思いがけない強敵により、誰かが死んだときなど）に陥ったら、いままで進んできた道を再び戻るのは面倒だ。ここはマーリンがアウトサイドの魔法を使えれば楽だが、彼女が死んだ場合のことも考えて天使の羽を1つもっておくといいぞ。

マーリンのアウトサイドが使えるぶんだけMPを残しておきたいものだ。

心の準備ができたら「力の洞窟」へGO!

力の洞窟

前半マップ

東
19
18
17
16
15
14
13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
【全体マップ】
入口
南
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17

探索の指標
その①

登り階段

登り階段は1階および某所から地下1階へ戻るものの2つがある。

下り階段

下り階段があるということは、まだこの下にも迷宮が？

落とし穴

目に見えている落とし穴は、落下しても致命的なダメージを受けたりはしない。しかし、コイツのせいで進めない場所があるんだよね。

力の洞窟

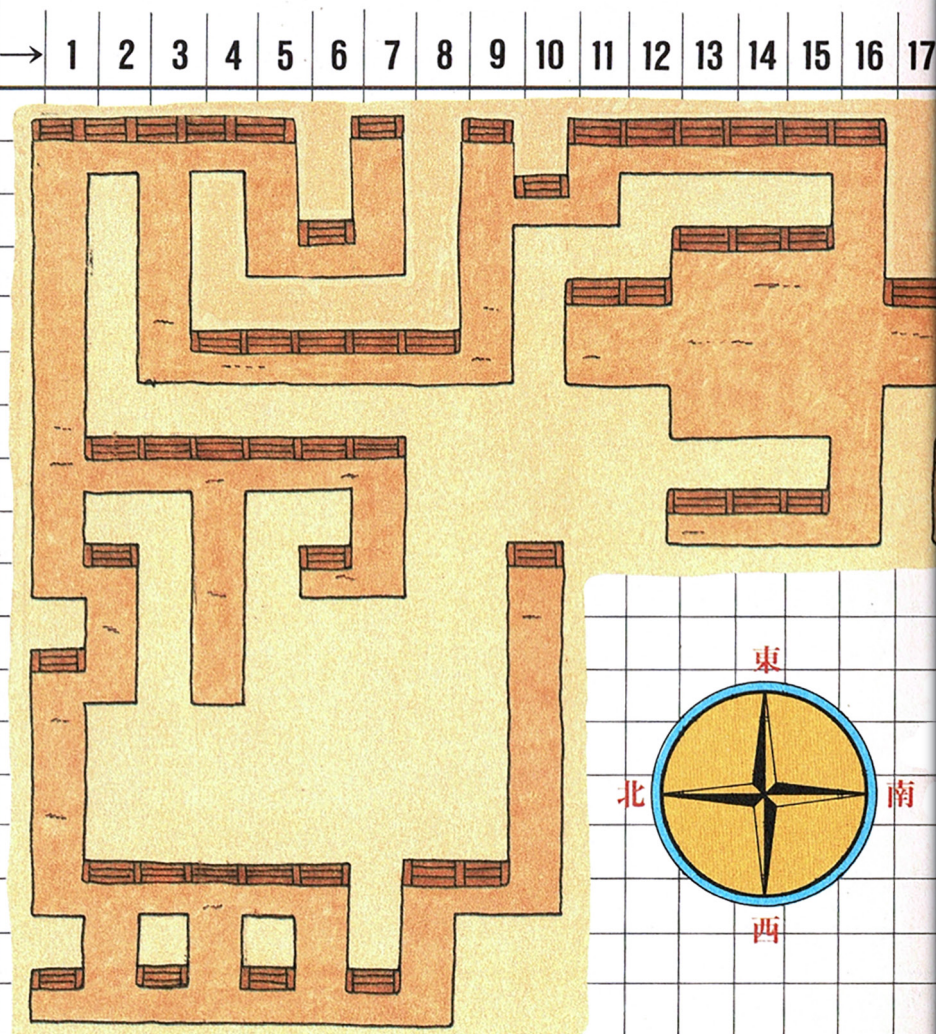
後半マップ

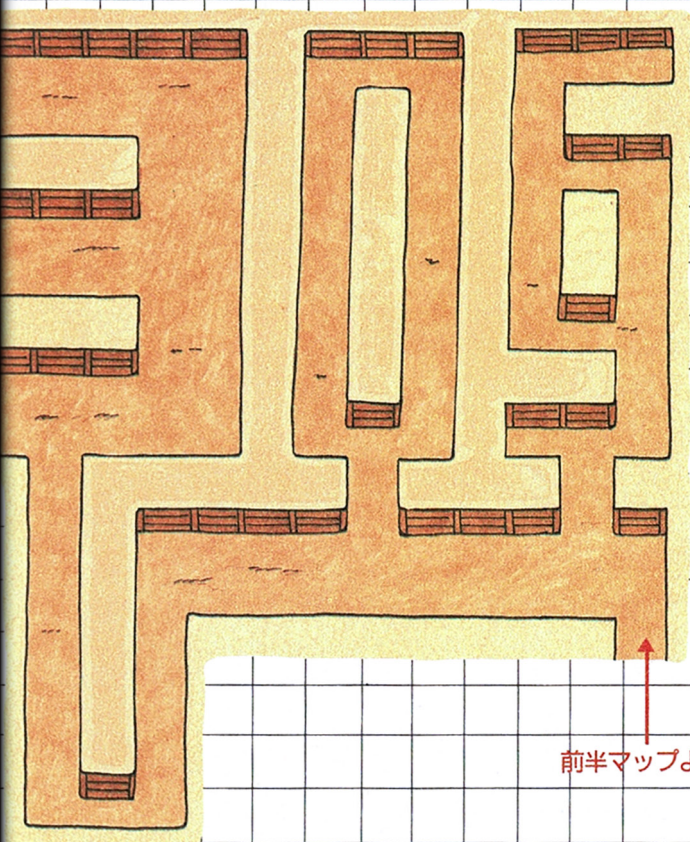
力の洞窟も後半になってくると、魔法に頼らざるをえない局面が多くなるので、ＭＰを節約しつつ頭脳的に進んで行こう。

フリーズの嵐は一見の価値があるぞ。

レベル2になると強力なヘルブラストだ。

南
東
→ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17
↓
30
29
28
27
26
25
24
23
22
21
20
19
18
17
16
15
14

東
北
南
西

【全体マップ】

18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

前半マップより

探索の指標 その②

宝箱

宝箱は開ける前にHPを回復しとけよ。なぜって？それはね……。

水たまり

この階は水たまりの数が妙に多い。だからアレがよく出る。

燭台

色が1階のものと違うけど、存在理由は変わらないみたいだ。

？？？

扉の向こうに何が見える？　まばゆい光とともに何かが起きる！

モンスター名鑑「力の洞窟」編

あくりょう

ドルアーガの塔にいるゴーストにそっくりなので、魔法を使うのかと思わせるが、普通の攻撃しかしてこない。

ゴブリン

ファンタジーＲＰＧではおなじみのモンスター。力まかせの攻撃しか能がないので、剣のサビにしかならない。

イェティ

雪男の代名詞であるイェティはネパールとチベットの高地に住むと伝えられているが、なぜかこの神殿にも生息する。

どくぐも

クモとは思えないほどの巨体には圧倒されるが、こいつに出会う頃にはレベルが十分に上がっているので怖くない。

ラルヴァ

ときどき体を震わせてオーラをまとい、メンバー１人のＭＰをある程度吸い取ってしまう嫌われもの。

畜生、大切なＭＰを７も吸い取りやがった。ツリはでけえぞ。

バンパイア

おおこうもりのパワーアップ版。といっても、自ら超音波を発してこちらの攻撃をかわしたり、首から血を吸ったりはしない。

ゴースト

色が異なるだけなのに、あくりょう以上に強かったりする。特に、眠りの粉をふりまかれると、こちらから満足に攻撃できずストレスがたまる一方だ。

スケルトン

主人公でさえ一撃で倒しにくいほどのＨＰをもつ強敵。斬られたときのダメージも大きく、どこに持っているのか毒を射ってくることもある。

エビルパテ

毒々しい色のせいか、腹からはみ出た臓物を連想させられる。レベル１のフリーズを使用することもあるが、１匹につき１回が限度のようだ。

こんなのが魔法を唱えるから腹がたつぜ。

パンプキンヘッド

カボチャに手足が生えているマンガな野郎。ダメージを受けた仲間がいると、違う種族であってもレベル１のヒールで回復させてしまう。

愛敬たっぷり、だけど手ごわい道化者

力の洞窟には通路で出会うもの以外にも、ちょっと変わったモンスターがいるぞ。こいつらは見かけとはうらはらに、なかなかの強さで3人を苦しめるけど、なぜかにくめないのだ。

チェストラップ

神殿内で宝箱を発見して、今度は何が入っているのかな？と喜びいさんで開けると、たま〜に出くわす。もったいぶってイッヒッヒッと登場している間にフタを閉じれば倒せそうな気がするのだが……。

ラッキー、宝箱がある。と、ぬか喜びさせておいて中からは…。

敵がモタモタ出てくるところを見ているだけの俺らっていったい何？

ジャーン!!

今さら箱の上に登ったってしょうがないのに。

いきなりコケるヤツ。こういうのをいわゆる「ばか」と呼ぶ。

今回はここまでにしとくかのう

セーブや毒の治療ができる教会では、必ず最後に「ゲームを続けますか？」とたずねてくる。ここで「いいえ」と答えると普通のＲＰＧならタイトル画面に戻るところだが、Ｓ＆Ｄではこんなところまで、細かい演出が用意されているのだ。

教会でセーブ後に冒険を終了する。リセットせずに待とう。

またもや爺さんが登場。そうだね休むことにしようか。

痛風？で痛む腰を下ろして座る爺さん。ごきげんよう。

To Be Continued